

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media permainan ular tangga pintar terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN Sukaharja 1, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tersebut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 12,874 lebih besar dari t-tabel sebesar 2,080 pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), sehingga H_0 ditolak H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga pintar. Rata-rata skor pretest sebesar 60,77 meningkat menjadi 84,55 pada posttest, menunjukkan adanya peningkatan sebesar 23,78 poin. Peningkatan ini mencerminkan bahwa media permainan ular tangga pintar efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, peningkatan minat belajar terlihat pada berbagai indikator seperti perasaan senang, ketertarikan terhadap materi, perhatian selama pembelajaran, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar, yang menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan Kesimpulan di atas, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif seperti media permainan ular tangga pintar dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang diminati siswa. Hal ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa.
2. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan untuk mengintegrasikan media pembelajaran inovatif seperti permainan ular tangga pintar guna meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media ular tangga pintar ini pada mata pelajaran lain atau jenjang kelas yang berbeda agar dapat diketahui seberapa luas efektivitas media ini terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa.
4. Bagi Dinas Pendidikan, media berbasis permainan seperti ini bisa menjadi bahan pengembangan pelatihan guru dalam menciptakan metode pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar.